

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat telah membawa dampak signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Inovasi dalam media pembelajaran menjadi hal yang sangat penting guna meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar, khususnya jenjang anak usia dini. Salah satu teknologi yang saat ini berkembang dan mulai banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan adalah Augmented Reality (AR). Teknologi ini mampu menggabungkan belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Menurut Trisnawati dan Kustiawan [1], media pembelajaran AR mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi karena menyajikan informasi secara visual dan interaktif. Hal ini menjadikan teknologi AR sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif, terutama bagi anak-anak yang masih berada dalam tahap perkembangan kognitif dan sensorik. Anak-anak usia dini cenderung memiliki ketertarikan tinggi terhadap media visual dan interaktif, sehingga pengguna AR dapat meningkatkan konsentrasi dan daya serap terhadap materi yang disampaikan.

Selain itu, dalam proses belajar membaca dan menulis, pengenalan huruf merupakan tahap awal yang sangat penting. Huruf vokal merupakan fondasi utama dalam membentuk suku dan kata. Anak-anak yang belum mampu mengenali huruf vokal dengan baik cenderung mengalami kesulitan dalam melanjutkan proses membaca dan menulis. Berdasarkan hasil penelitian Wulandari dan Mulyono [2], penguasaan huruf vokal secara tepat pada usia dini dapat mempercepat proses literasi awal anak dan meningkatkan kemampuan bahasa mereka secara menyeluruh.

Namun, kenyataan di lapangan, media pembelajaran huruf vokal yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang menarik bagi anak-anak. Hal ini

juga ditemukan di Kampung Gamelan Kidul, di mana proses pembelajaran masih banyak mengandalkan media cetak seperti buku gambar. Media tersebut kurang

menarik perhatian anak secara optimal dan tidak memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah inovasi media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu meningkatkan minat belajar anak melalui visualisasi dan interaksi secara langsung,

penelitian oleh Ramadhani et al [3], menunjukkan bahwa penggunaan AR dalam pembelajaran huruf dapat memberikan dampak positif terhadap daya ingat dan motivasi belajar anak. Dengan menggunakan teknologi AR, huruf-huruf vokal dapat divisualisasikan secara tiga dimensi dan ditampilkan bersama animasi serta suara pendukung, sehingga anak-anak dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, aktif, dan berkesan.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran huruf berbasis Augmented Reality yang ditujukan untuk anak-anak di Kampung Gamelan Kidul. Media ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan, serta mampu meningkatkan pengenalan huruf vokal secara efektif. Pemanfaatan AR dalam pembelajaran ini juga diharapkan dapat menjadi solusi atas keterbatasan media pembelajaran konvensional dan menjadi inovasi baru dalam mendukung proses pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang dan mengembangkan media pembelajaran huruf vokal berbasis Augmented Reality (AR) yang menarik untuk anak-anak usia dini (4-6 tahun) di Kampung Gamelan Kidul?

1.3 Batasan Masalah

Pembuatan Batasan masalah pada sebuah penelitian bertujuan agar permasalahan yang dibahas tidak melebar dan menyimpang. Maka dari itu dibatasi masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya mencakup lima huruf vokal dalam Bahasa Indonesia, yaitu A, I, U, E, dan O.
2. Setiap huruf vokal akan dilengkapi dengan Satu objek 3D dan contohnya.
3. Uji coba media dilakukan secara terbatas pada anak-anak usia dini (4-6 tahun) di Kampung Gamelan Kidul.

1.4 Tujuan Penelitian

Merancang dan Mengembangkan pembelajaran huruf vokal berbasis Augmented Reality (AR) yang menarik dan interaktif bagi anak-anak usia dini (4-6 tahun) di Kampung Gamelan Kidul.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis, yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang Pendidikan anak usia dini (4-6 tahun), khususnya terkait pemanfaatan teknologi Augmented Reality (AR) dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dapat menjadi referensi akademik bagi pengembang studi selanjutnya yang berkaitan dengan penerapan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif dalam merancang dan mengembangkan efektivitas pembelajaran, terutama pada tahap pengenalan huruf vokal kepada anak-anak.

b. Manfaat praktis

Untuk anak-anak di Kampung Gamelan Kidul, Penelitian ini diharapkan menjadi alternatif Solusi dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi yang lebih menarik dan interaktif. Mengingat anak-anak di Kampung Gamelan Kidul sudah terbiasa menggunakan perangkat digital, untuk pengembangan dan merancang pembelajaran huruf vokal berbasis Augmented Reality (AR) menjadi potensi untuk peneliti.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Skripsi disusun agar memberikan Gambaran yang jelas mengenai isi dan alur pembahasan dalam laporan penelitian. Sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah. Rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, Batasan masalah, dan sistematika penulisan.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang studi literatur, teori-teori pendukung seperti pembelajaran anak, huruf vokal, teknologi Augmented Reality, Unity 3D, dan Vuforia.

BAB III: METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metode yang digunakan, seperti objek penelitian, metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem, perangkat lunak dan keras yang digunakan, serta tahapan dalam pembuatan aplikasi.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil pengembangan aplikasi pembelajaran huruf vokal berbasis Augmented Reality (AR), serta pembahasan mengenai implementasi, dan pengujian sistem.

BAB V: PENUTUP

Bab ini berisi Kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan serta saran untuk pengembangan lebih lanjut yang berkaitan dengan penelitian.